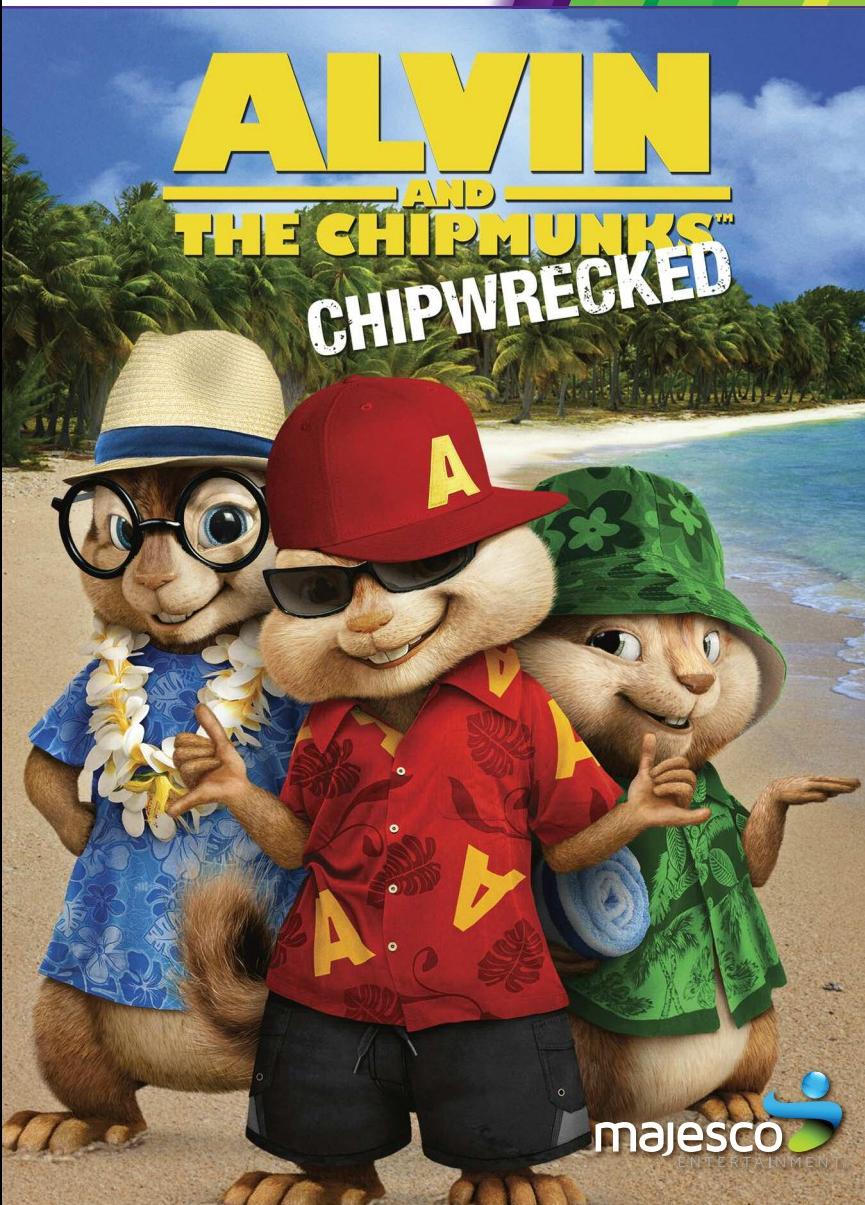




XBOX 360

KINECT™



© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation and Regency Entertainment (USA), Inc. in the U.S. only.
© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation and Monarchy Enterprises S.r.l. in all other territories. Alvin
and the Chipmunks: Chipwrecked, Alvin and the Chipmunks, the Chipettes and Characters TM & © 2011
Bagdasarian Productions, LLC. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment Company. Developed
by Behaviour Interactive, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales
del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

majesco
ENTERTAINMENT

ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad,
consulta la contraportada interior.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Índice

Controles	2
Interfaz de pantalla.....	2
Cuestionario	3
Menú principal	3
Co-Op	4
Xbox LIVE	5
Cómo obtener ayuda con KINECT.....	5
Créditos.....	6
Jugar con KINECT de manera segura.....	8



Controles

¡El Sensor Xbox 360 Kinect seguirá cada uno de tus movimientos! Sigue a las ardillas en la pantalla como si te estuvieras mirando en un espejo. Si sigues sus movimientos correctamente, podrás ganar muchos puntos para desbloquear elementos e incluso conseguir trofeos.

Interfaz de pantalla

La interfaz de la pantalla te ayudará a tocar con Alvin y las Ardillas en un momento:



The Chipmunks (Las ardillas)

Sigue los movimientos de tu ardilla al ritmo de la música; cuanto más sincronices el movimiento con el ritmo, ¡más puntos obtendrás!

Lyrics (Letra de la canción)

Canta tus canciones favoritas de Las Ardillas siguiendo las letras que aparecen en la parte superior de la pantalla.

Cue Cards (Pasos de baile)

Sigue las tarjetas de la parte inferior de la pantalla que te indican los siguientes movimientos de baile. A medida que imites los movimientos de las ardillas, la tarjeta de referencia actual se iluminará de color amarillo para indicar una puntuación parcial, de verde para indicar una buena puntuación, ¡y de azul para los puntos Ardillásticos! Esta función se puede desactivar en el menú Opciones.

Points & Stars (Puntos y estrellas)

Cuanto más sincronices tus movimientos con el ritmo de la música, ¡más puntos conseguirás! Conforme vayas acumulando puntos, también se acumularán el número de estrellas que obtendrás por cada canción. Puedes utilizar las estrellas para desbloquear nuevos trofeos, ropa, escenas, y muchas cosas más para tus ardillas.

Munk Power Meter (Medidor de potencia)

Realiza fantásticos movimientos finales para aumentar tu puntuación llenando el medidor de potencia de tu ardilla.

Cuestionario

Responde unas cuantas preguntas para descubrir cuál de las seis ardillas se adapta mejor a tu personalidad: ¡puedes jugar como Alvin, Simon, Theodore, Brittany, Jeanette y Eleanor!

Menú principal

En el menú principal puedes seleccionar las siguientes opciones:

Story (Historia)

Revive la película con el modo Historia, en el que las escenas están inspiradas en la película e incluyen breves secuencias animadas. Desbloquea canciones a medida que avances por los escenarios, como la selva, los muelles, la cabina y el Club Tiki.



Free Play (Partida libre)

Lánzate directamente a la acción y toca cualquier canción en el modo Partida libre.

Coop (Cooperativo)

Únete a un amigo en una fiesta de baile para conseguir la máxima puntuación en el modo Cooperativo para dos jugadores.

Customization (Personalización)

Personaliza a tus personajes con objetos de cuatro categorías, como camisas, sombreros, gafas y accesorios.

Trophies (Trofeos)

¡Gana distintos tipos de trofeos según tu actuación y exhíbelos!

Questionnaire (Cuestionario)

Responde a unas cuantas preguntas sobre ti para saber con qué ardilla tienes más cosas en común.

Options

Cambia la configuración del juego, sincroniza la cámara de Kinect, vuelve a jugar al tutorial y muchas cosas más.

Co-Op

¡Únete a un amigo y bailad por turnos en la piel de vuestros Chipmunk o Chipette favoritos! Observa los mensajes de la pantalla "Player 1 Get Ready" (Jugador 1: prepárate) y "Player 2 Get Ready" (Jugador 2: prepárate) para saber cuándo es tu turno, ¡y demuestra cómo te mueves con tu ardilla!



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Cómo obtener ayuda con KINECT

Learn More on Xbox.com

Más información en Xbox.com. Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.

Créditos

Behaviour Interact Inc. Production Team

Producer
Jean-Francois Pelletier
Lead Game Designer
Stephane Brochu
Game Designer
Philippe Poulin

Technical Director - Programming

Veronique Bruneau

Art Director

Sophie Ouellet
Lead Game Programmer

Alexandre Gauthier
Game Programmers

Felix Dagenais
Bourgeois
Mihai Draghici
Dominic Lavallée
Jean-François Tremblay

Lead Artist

Gregory Bourne
3D Artists

Danie Amyotte
Audrey Flaman-Lapointe
Christine Mimeaule
Frédéric Pageau
Christopher Snow
Christine Turcotte
Catalin Vulcanescu

VFX Artist

Laurent Gignac
Concept Artist

Christian Mercier
Mathieu Duchesne

Technical Animator

Mathieu Berubé
Animator and Choreographer

Percy Pinto
Animators

Steve Allard
Daniel Desbiens
Éric Royer

Nino Thephavong
Graphic Interface Designers

Filip Marcus
Aleksandrow Christine
Marsh

Technical Audio Director

Jean-Frédéric Vachon
Sound Designers

Ian Chuprun
Frédéric Poirier

QA Test Lead

Catherine Lecours

Management Executive Producer/President

Rémi Racine

Head of Studio

Yves Lachance

Chief Technology Officer

Martin Walker

Executive Producer

Wayne Meazza

Senior VP Business Development

Jamie Leece

Creative Director

Dominick Meissner

Key Support Staff

Sr. Director Development Services

Liza Wood
Administrative Director

Jean-Martin Masse
Finance Director

Serge Marcotte
Behaviour Special Thanks

Stephane Magnan
Martin Saindon
Michael Schwenk
David Sisson
Justin Gauthier
Shelley Power
Phillip Shatilla
Friends and Families

Majesco Entertainment

CTO

Kevin Ray

Executive Producer

Matt Marsala
Producer

Taiki Homma
Creative Director

Joseph Sutton
Director, Business Development

Adam Sutton
Senior Vice President and Chief Marketing Officer

Christina Glorioso
Vice President, Marketing

Liz Buckley
Senior Product Manager

Tony Chien
New Media Assistant

Research Manager Executive Producer/President

Richard Barrett

Assistant Product Manager

Pete Rosky

Marketing Coordinator

Manny Hernandez

Director of Creative Services

Leslie Mills DeMarco

SVP of Publishing

Jo Faham

SVP of Business and Legal Affairs

Adam Sultan

Paralegal/Contract Administrator

Anna Salmas

Director of Technology

Paul Campagna

IT Manager

Isabelle Coulombe

QA Manager

Paul Mewis

Functional QA

Michael Morneau - Senior QAC

Frederic Gill - Lead/QAC

Lindsey Lachance

Larry Greene

Kenny Fung

Thomas Mazzarelli

Antonni Laveault

Jason Condemi

Sarah Craig

Compliance

Brian Lolly

Sylvio Forget

Louis Russo

Linda Komsic

Localisation QA

Gaelle D'Addario - Senior tester

Fox Consumer Products

Executive Vice President

Robert Marick

Senior Vice President, Global New Media

Gary Rosenfeld

Senior Vice President, Global Brand Management

Pam Kunick-Cohen

Vice President, Production

Joseph Sutton

Director, Business Development

André Emerson

Vice President, Business and Legal Affairs

Richard Borsini

Director, Marketing

Jennifer Daniels

Associate Producer

Andrew Krensky
Production Coordinator

Ben Lioe

New Media Assistant

Sean Nagasawa

Special Thanks

Jeffrey Godwick

Christina Garberson

Amy Driscoll

Jonathan Linn

Ryan Boyle

Janie Freedman

Wendell Riggins

Hope Albertson

Robin Geisen

Bagdasarian Productions

Voices by

Ross Bagdasarian

Janice Karman

Vanessa Bagdasarian

Babel Media External Testing

Project Managers

Isabelle Coulombe

Paul Mewis

IT Manager

Kevin Tsakonas

QA Manager

Eric Jezercak

Project Lead

Joe Ronquillo

Additional Production Support

Russell Mock

Steven Travers

Special Thanks

Jesse Sutton

Gabrielle Cahill

Anna Chapman

Fox Consumer Products

Executive Vice President

Robert Marick

Senior Vice President, Global New Media

Gary Rosenfeld

Senior Vice President, Global Brand Management

Pam Kunick-Cohen

Vice President, Production

Joseph Sutton

Director, Business Development

André Emerson

Vice President, Business and Legal Affairs

Richard Borsini

Director, Marketing

Jennifer Daniels

Associate Producer

Andrew Krensky
Production Coordinator

Ben Lioe

New Media Assistant

Sean Nagasawa

Créditos de los temas musicales

All Day and All of the Night

Written by Roy Davies. Published by Jaybez Music Corp. (BMI) and administered by Sony/ATV Songs LLC (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

All Star

Written by Greg Camp. Published by Warner-Tamerlane Music Publishing and Squish Moth Music (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Beat It

Written by Michael Jackson. Published by Mijac Music (BMI). Administered by Warner-Tamerlane Music Publishing. Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Bring It On

Written by Die Theodore, Julian Davis and Jason Glod. Published by Fox Film Corporation (BMI), New Enterprises Music Inc. (BMI) and Canusa One Music (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Twentieth Century Fox Film Corporation and New Regency Productions, Inc.

California Dreamin'

Written by Michelle Gilian, John Phillips. Published by Universal Music Corp (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

The Chipmunk Song

Written by Ross Bagdasarian. Published by Bagdasarian Productions (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Twentieth Century Fox Film Corporation and New Regency Productions, Inc.

Crocodile Rock

Written by Roy Hay and Bernie Taupin. Published by Universal - Songs of PolyGram Int'l Inc. o/b/o Universal/Dick James Music (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Hit Me With Your Best Shot

Written by Ed Schwartz. Published by Sony/ATV Music Publishing Canada (SOCAN). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

I Fought The Law

Written by Sonny Curtis. Published by Sony/ATV Acuff Rose Music (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

It's Tricky

Written by Darryl McDaniels, Jason Mizell, Joe Simmons and Rick Rubin. Published by Prooton's Inc. Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Just Like Honey

Written by Roy Hay, John Moss, George O'Dowd and Phil Pickett. Published by EMi Virgin Songs, Inc. (BMI), EMi Virgin Music, Inc. (ASCAP) and Universal Music - MGB Songs o/b/o Imaginem Ltd. (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Karma Chameleon

Written by Michael Craig, Roy Hay, Jon Moss, George O'Dowd and Phil Pickett. Published by EMi Virgin Songs, Inc. (BMI), EMi Virgin Music, Inc. (ASCAP) and Universal Music - MGB Songs o/b/o Imaginem Ltd. (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Kids In America

Written by Ricky Wilde and Marty Wilde. Published by Finchley Music Corp (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

La Bamba

Written by Ritchie Valens. Published by Warner-Tamerlane Publishing Corp (BMI) and EMi Virgin Songs, Inc. d/b/a EMi Longitude Music (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Life Is A Highway

Written by Thomas Cochrane. Published by Universal Music - MGB Songs o/b/o of itself and Sky Is Falling Entertainment (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

Love Shack

Written by Steve Posen, Fred Schneider, Keith Strickland and Cynthia Wilson. Published by EMI April Music, Inc. (ASCAP) and EMI Blackwood Music, Inc. (BMI). Performed by The Chipmunks and The Chipettes. Courtesy of Bagdasarian Productions.

You Really Got Me

Written by Ray Davies. Published by Jaybez Music Corp. (BMI) and administered by Sony/ATV Songs LLC (BMI). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Bagdasarian Productions.

You Spin Me Round (Like A Record)

Written by Peter Burns, Stephen Coy, Michael Percy and Timothy Lever. Published by Warner/Chappell Music Ltd and Bunning Music Ltd. Administered by WB Music Corp. (ASCAP) and Roynet Music o/b/o Westbury Music (ASCAP). Performed by Alvin and The Chipmunks. Courtesy of Twentieth Century Fox Film Corporation and New Regency Productions, Inc.

Middleware

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty. Ltd., 1994-2011

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.



Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho.

Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descalzate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatólogico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.